



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

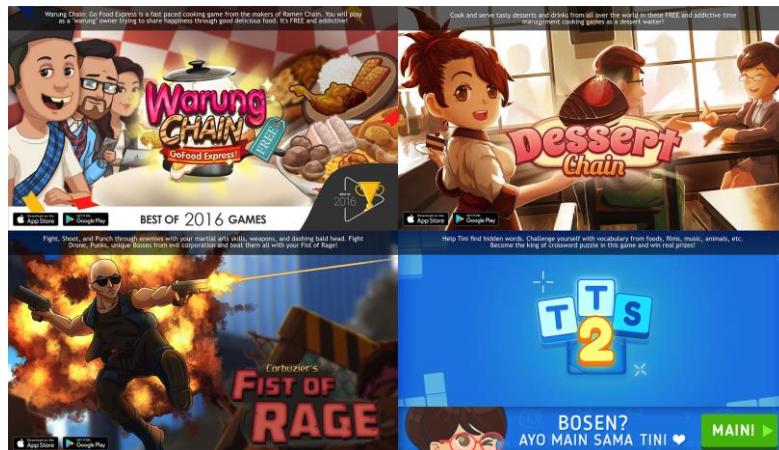
2.1. Deskripsi Perusahaan

PT. Langit Impian atau yang umumnya dikenal sebagai Touchten Games adalah *developer game* yang berlokasi di Jakarta Pusat, Indonesia. Touchten Games didirikan oleh dua bersaudara Anton Soeharyo sebagai *Chief Executive Officer* (CEO), Rokimas Soeharyo selaku *Chief Operation Officer* (COO), serta sepupu mereka Dede Indrapurna yang berposisi sebagai *Chief Technology Officer* (CTO). Adanya prospek cerah dalam industri *game* Indonesia, terutama pada *mobile games* memberi ketertarikan pada mereka untuk beralih dari pemain menjadi pembuat *game*. Sehingga muncul *Sushi Chain* sebagai game pertama yang menandai mulainya sepak terjang Touchten Games menjadi salah satu perusahaan game terbesar di Indonesia. Visi perusahaan ialah untuk membawa kebahagiaan ke pemain dari seluruh dunia. Misi Touchten adalah untuk melayani pemain *game* wanita yang seringkali terlupakan serta *market game* lain yang diremehkan. Nama Touchten sendiri diambil dari kata “touch” yang artinya menyentuh serta “ten” yang dalam bahasa jepang berarti langit atau surga. Begitulah menyentuh langit menjadi identitas dari perusahaan tersebut. (Fahmi, 2014)



Gambar 2.1. Logo Perusahaan
(<https://www.touchten.com/>)

Sejak berdiri pada tahun 2009, Touchten Games telah menghasilkan lebih dari 10 game seperti *Dessert Chain*, *Warung Chain*, *Japan Food Chain*, *Fist of Rage*, *Touch Tank*, *Rapstronout*, *Royal Garden Tales*, dan lain-lain. Kini Touchten Games dengan menempatkan *gamers* perempuan sebagai target utama mereka, terus lanjut berkarya dengan seri game terbaru mereka yaitu *My Pet Café*. (Adzkia, 2015)



Gambar 2.2. Berbagai *game* dari Touchten

(<https://www.touchten.com/>)

Selama berdiri, Touchten telah menghasilkan banyak *games* namun saat ini ada dua proyek *game* yang aktif yaitu:

1. Royal Garden Tales

Royal Garden Tales adalah *game* dengan tipe *match-3 puzzle*. *Game* ini memiliki konsep bagi pemain untuk menyelesaikan *level* agar bisa melanjutkan cerita dalam *game* serta membeli dekor untuk mempercantik taman milik karakter. Pemain Royal Garden Tales kebanyakn berasal dari negara-negara di benua Eropa dengan rentang umur yang cukup lanjut, yaitu sekitar 50 tahun keatas. Pemain asal Indonesia atau dengan umur dibawah 40 tahun tergolong sedikit dalam *game* ini.

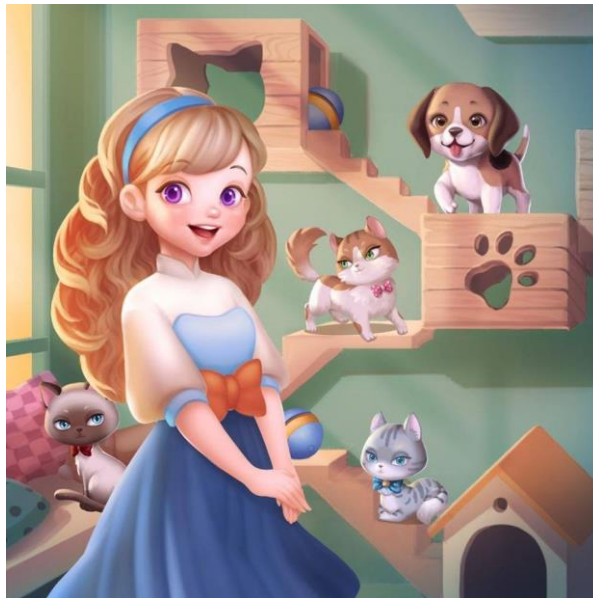


Gambar 2.3. Banner Royal Garden Tales

(<https://www.touchten.com/>)

2. My Pet Café

Menyerupai konsep Royal Garden Tales, My Pet Café menggunakan sistem *level* bagi pemain untuk melanjutkan cerita karakter dalam *game* serta membeli dekor dan binatang peliharaan untuk mempercantik *took* milik pemain. My Pet Café bertema *match-3 puzzle* seperti Royal Garden Tales sebelum diubah menjadi tipe *puzzle* lain sejak bulan Juni. Akibatnya tanggal perilisan My Pet Café diundur dan terdapat berbagai hal yang perlu diatur kembali, terutama bagi divisi *programming* serta sedikit perubahan konsep konten promosi bagi divisi *marketing*.

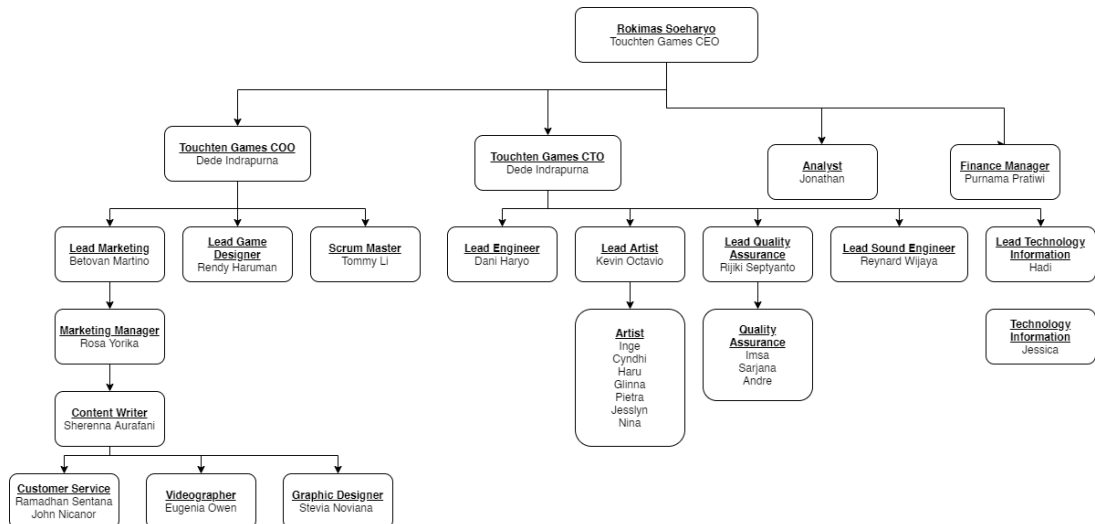


Gambar 2.4. Banner My Pet cafe

(<https://www.facebook.com/mypetcafegame/>)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi perusahaan dari PT. Langit Impian (Touchten Games):



Gambar 2.5. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam divisi *marketing*, penulis bekerja bersama dengan posisi *graphic designer* dan *customer service* yang juga diisi oleh sesama mahasiswa pekerja magang. Betovan Martino sebagai *lead* dari divisi *marketing* merupakan *supervisor* atau pembimbing lapangan yang menandatangani surat KM penulis. Akan tetapi karena tugas utama penulis untuk membuat konten video bagi kebutuhan promosi perusahaan, pembimbing langsung penulis ialah Sherenna Aurafani sebagai *content writer* perusahaan. Hasil pekerjaan penulis berhubungan langsung dengan *content writer* sebagai pembuat *brief* konten.

Penulis berhubungan pula dengan Kevin Octavio selaku *lead* dari divisi *artist* perusahaan. Dalam pembuatan suatu konten yang membutuhkan aset buatan divisi *artist*, penulis perlu menanyakan suatu aset pada *lead artist* terkait letak dan penamaan aset tersebut serta ada tidaknya suatu aset. Selain itu, penulis juga berinteraksi dengan Reynard Wijaya sebagai *sound engineer* perusahaan. Untuk video tertentu, penulis memberikan hasilnya kepada *sound engineer* untuk dibuatkan musik yang cocok dengan konsep video tersebut.